MARINS DE BRETAGNE

UN JEU DE CONTE ET DE RÔLE

DANS UNE BRETAGNE IMAGINAIRE

MARTOLODED BREIZH

AR C'HOARI ROLLOÙ EVIT SEVEL

KONTADENNOÙ, BA UR VREIZH FALTAZIET

Marins de Bretagne est un jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire. Pour 2 à 6 joueurs, dès 7 ans, entre un quart d'heure et une heure.

Notre Bretagne regroupe les terres, les côtes et les îles qui se sentent bretonnes, et toutes les mers que parcourent les bretons. Du Mont Saint-Michel à Nantes, du Golfe du Morbihan à la Terre de Feu, notre Bretagne est immense ou minuscule.

Le conte se situe à une époque rêvée. Nous y trouverons des chevaliers, des bateaux rouges de pêcheurs fonctionnant au charbon, des éoliennes.

Le jeu n'explique pas le folklore breton. Nous allons utiliser notre propre vision de la Bretagne et faire acte de folklore en jouant.

Le jeu contient six symboles : terre, mer, vent, hommes, bêtes,
légende.

Chaque carte porte un symbole et des dessins qui représentent des
personnages ou des éléments associés au symbole.

<u>Exemples de personnages :</u>
Terre : agriculteur, menhir, alpiniste de falaise.
Mer : pêcheur, plongeur sous-marin, baleine.
Vent : aviateur, oiseau, nuage.
Hommes : bigouden, danseur de fest-noz, enfant.
Bêtes : coquille saint-jacques, hermine, dragon.
Légende : korrigan, ankou, dame du lac.

<u>Exemples d'éléments :</u>
Terre : falaise, champ, montagne, mégalithes, île, forêt.
Mer : océan, ruisseau, tempête, vagues, poissons, bateau.
Vent : tempête, climat, île flottante, cornemuse, crevettes volantes, pluie de sardines.
Hommes : humains, ville, équipage, école, artisans, port.
Bêtes : crabes, mouettes, plancton, huîtres, troupeau, gibier.
Légende : forêt sacrée, cité engloutie, calvaire, dolmen, barque des morts, château hanté.

Martoloded Breizh zo ur c'hoari rolloù evit sevel kontadennoù, ba ur Vreizh faltaziet. Evit 2 beket 6 c'hoarïer, adalek an oad a 7 vloa ; ur barti a bad etre ur c'hard-eur hag un eur.

Ba hon Breizh zo douareier, aochoù hag enezennoù lec'h zo tud ha en em sant breton, ha neuze tout ar morioù a basev ar Vretoned dreze. Adalek Mene-Mikael beket Naoned, adalek ar Mor-Bihan beket Douar an Tan, hon Breizh zo bras-bras peotramant bihanik-tra.

Ar gontadenn-mañ zo ba un amzer m'ema ar vro ba he brud. Aze a gavimp marc'heien, bagoù ru pesketaerien ha a ya en-dro dre c'hlaou, milinoù-avel d'ober gouloù.

Ar c'hoari-mañ ne zisklip ket petra eo mojennoù ar Vretoned. Emaomp é vont da ober gant Breizh evel a welomp anehi, ha da sevel ur gontadenn dre c'hoari.

Bar c'hoari zo c'hwec'h kartenn : douar, mor, avel, tud, loened, mojenn.
War bep kartenn zo ur simbol, ha tresadennoù personajoù pe elemañchoù ha zo stag deus ar simbol.

<u>Personajoù :</u>
Douar : labourer-douar, peulvan, kraper-tornaochoù.
Mor : pesketaer, ploñjer didan ar mor, balen.
Avel : koñduer avionoù, lapous, koumoulenn.
Tud : Bigouter, dañser fest-noz, bugel
Loened : krogenn-Sant-Jakez, ermin, aerouant
Mojenn : korrigan, Ankoù, Intron al Lenn

<u>Elemañchoù :</u>
Douar : tornaod, park, mene, mein-vras, enezenn, koad.
Mor : mor-bras, stêr, taol-amzer, gwagennoù, pesked, bag.
Avel : taol-amzer, amzer ar vro, enezenn war-neuñv, binioù, chevr-nij, kaouad jerdrined.
Tud : tud, kêr vras, bagad-martoloded, skol, artizaned, porzh-mor.
Loened : kranked, gouelaniked, plankton, istr, bandennad-loened, jiber.
Mojenn : koad sakr, kêr koñfontet bar mor, kalvar, taol-vaen, bag an Ankoù, kastell sorset.

Règle pour 4 personnes

Voici le conte. Le héros part à l'aventure. Il rencontre un ami puis un obstacle puis sa baleine blanche (qu'on appelle aussi son objectif). Le héros demande ou contraint l'ami de l'aider. Ensuite, il contourne, détruit ou franchit l'obstacle. Enfin, il découvre, capture ou élimine sa baleine blanche.

Comment se déroule le conte ?

Chaque joueur choisit une carte. Les cartes non choisies sont mises de côté.
Le premier qui dit un mot breton commence. Il décrit son personnage en rapport avec sa carte. Un simple mot suffit (un marin pour la carte mer) mais on peut ajouter des détails. S'il n'a pas d'idée, les autres joueurs peuvent lui faire des suggestions, il choisit celle qu'il préfère. Son personnage sera le **héros** du conte.

Les autres joueurs décrivent ensuite leur personnage.

Le joueur héros désigne un des personnages des autres joueurs comme sa **baleine blanche**. Le héros veut atteindre la baleine blanche parce qu'il l'avait perdue de vue, ou parce qu'il veut la retrouver, la combattre, la séduire, faire affaire avec elle, lui voler quelque chose…

Ensuite, il désigne un autre personnage qui fera **obstacle** dans sa quête de la baleine blanche.

Enfin, il désigne le dernier personnage qui sera son **ami** dans sa quête de la baleine blanche.

Nous disposons en ligne la carte héros, la carte amie, la carte obstacle et la carte baleine blanche pour former une marelle.

Lezenn evit pevar den

Setu bremañ ar gontadenn. An heroz a ya da foetañ bro. Ha digoueet gant ur c'hamarad dehoñ, ha gant un skoilh, ha neuze gant e valen gwenn. An heroz a c'houlenn gant e gamarad sikour anehoñ, peotramant a lak anehoñ d'ober. Goude-ze a glask an dro diwar ar skoilh, pe a zistruj anehoñ, pe a basev dreistoñ. A-benn ar fin, eñv a gav, a dap pe a lazh e valen gwenn.

Pesort mod a zibun ar gontadenn ?

Pep c'hoarïer a choaz ur gartenn. Ar c'hartoù n'int ket bet choazet a ve laosket a-goste.
An den kentañ ha a lâr ur ger e brezhoneg eo an heni a grog gant ar c'hoari. Lâret a ra pesort personaj 'neus savet diwar pezh zo war e gartenn. Ur ger zo trawalc'h (ur martolod evit ar gartenn « mor ») mes moaien a ve lâret traoù all ouzhpenn. Ma ne oar ket petra lâret, ar c'hoarïerien all a c'hell kinnigañ traoù dehoñ, hag eñv a choaz an dra a gav ar gwellañ. E bersonaj a vo **heroz** ar gontadenn.

Goude-ze a zeskriv ar c'hoarïerien all o fersonaj.

Ar c'hoarïer-heroz a choaz unan deus personajoù ar c'hoarïerien all evit beañ e **valen gwenn**. An heroz a faot dehoñ hadkavout ar balen gwenn evit en em gannañ deuzoutoñ, sodiñ anehoñ, ober marc'had gantoñ, laerezh un dra bennaket gantoñ...

Goude-ze, ar c'hoarïer-heroz a choaz ur personaj all ha a vo ur **skoilh** war e hent pa vo ar c'hoarïer-heroz é klask ar balen gwenn.

A-benn ar fin, eñv a choaz ar personaj diweañ hag a vo e **gamarad** pa vo é klask ar balen gwenn.

Lakat a ramp a-regenn ar gartenn « heroz », ar gartenn « kamarad », ar gartenn « Skoilh » hag ar gartenn « balen gwenn » evit tresañ ur c'hoari marell.

Le héros raconte comment il tente de convaincre ou de forcer l'ami à l'aider. L'ami raconte comment il résiste ou au contraire comment il collabore. Ils peuvent illustrer avec les éléments dont ils sont les gardiens.

Si le héros et l'ami tombent d'accord pour collaborer, ils se serrent la main. Les autres joueurs montrent leurs pouces. S'ils trouvent que le héros a été persuasif et qu'il mérite de gagner cette amitié sans combattre, ils pointent le pouce vers le haut. Majorité de pouces en haut, l'amitié est validée. Minorité de pouces en haut ou égalité, l'amitié n'est pas acquise.

Si leur amitié n'a pas été validée par les pouces, le joueur héros et le joueur ami peuvent recommencer à négocier ou s'affronter au Pierre-Papier-Ciseaux. Si le joueur héros et le joueur ami ne sont pas tombé d'accord pour collaborer, ils doivent aussi s'affronter au Pierre-Papier-Ciseaux.

Lors de l'affrontement au Pierre-Papier-Ciseaux, en même temps que le héros et l'ami révèlent leur main, les autres joueurs révèlent leur pouce. Pouce en haut s'ils trouvent que le héros mérite de gagner. En cas d'égalité au Pierre-Papier-Ciseaux, s'il y a majorité de pouces en haut, le héros a battu l'ami. S'il y a égalité mais qu'il n'y a pas majorité de pouces en haut, le héros perd l'affrontement, autrement dit l'ami refuse de le soutenir.

Si le héros gagne, il convainc l'ami de l'aider. S'il perd, l'ami refuse de le soutenir. Celui qui gagne raconte comment ça se passe.

Si le héros a convaincu l'ami de l'aider, le héros se repose et l'ami fait la suite du conte à sa place jusqu'à la fin ou jusqu'à ce qu'il soit battu. Si l'ami est battu, le héros reprend alors au même point.

Ensuite, c'est la deuxième manche. Il faut se mesurer à l'obstacle.

Ensuite, c'est la troisième manche. Il faut se mesurer à la baleine blanche.

Ces manches se jouent comme la première.

Si le héros, seul ou avec l'aide de l'ami, gagne contre la baleine blanche, il achève son conte victorieux. Si le héros perd contre la baleine blanche, le conte s'achève sur une triste fin.

An heroz a lâr neuze penaos a glask lakat e gamarad da sikour anehoñ pe penaos a fors warnahoñ d'ober. Ar c'hamarad a lâr neuze penaos a zalc'h penn dehoñ, peotramant penaos a sikour anehoñ. Gall a rant implijañ an elemañchoù stag deus o c'hartenn.
Ma'h eo kontant an heroz hag e gamarad da labourat asambles, a stardont an dorn an eil d'egile. Ar c'hoarïerien all a ziskouev o meud. Ma gav dehe eo deuet brav gant an heroz, hag a verit ar c'hamaradiaj-se hep en em gannañ, neuze a lakont o meud ban nec'h. Ma ve an darn vrasañ deuzoute ban nec'h, a ve validet ar c'hamaradiaj. Ma ve an darn vrasañ deuzoute d'an traoñ, ne ve ket validet ar c'hamaradiaj.
Ar c'hoarïer-heroz hag ar c'hoarïer-kamarad a ve ret dehe neuze c'hoari Maen-Paper-Sizailh an eil deus egile.
Ma c'hounev an heroz, a lak ar c'hamarad da sikour anehoñ. Ma goll, ar c'hamarad ne faot ket dehoñ sikour an heroz.
Ma ne ve ket kontant an heroz hag ar c'hamarad da labourat asambles, ar c'hoarïer-heroz hag ar c'hoarïer-kamarad a c'hoari Maen-Paper-Sizailh an eil deus egile. Pa ziskoueont o dorn, ar re all a ziskouev o meud. Meud ban nec'h ma gav dehe la a verit an heroz ar c'hamaradiaj-se. Ma ne c'hounev den ebet deuzoute bar c'hoari Maen-Paper-Sizailh, ma ve an darn vrasañ deus ar meudoù ban nec'h, neuze a ve trec'h an heroz d'ar c'hamarad. An heroz a lâr pesort mod a teuont da veañ kamaraded. Ma ne c'hounev ket den ebet bar c'hoari, mes ma ve an darn vrasañ deus ar meudoù d'an traoñ, neuze ar c'hamarad a ve trec'h d'an heroz. Lâret a ra perak ne sikouro ket an heroz.

Ma'h eo deuet an heroz a-benn da lakat ar c'hamarad da sikour anehoñ, neuze an heroz a chom da ziskuizhañ hag ar c'hamarad a zalc'h d'ober ar gontadenn ba e lec'h beket ar fin, peotramant ken a vo trec'het gant un all. Ma ve trec'het ar c'hamarad, an heroz a grog en-dro bar c'hoari bar memes lec'h.

E-pad an eil mañchad, a ve ret mont a-enep d'ar skoilh.

E-pad an drivet mañchad, a ve ret mont a-enep d'ar balen gwenn.

Ar mañchadoù-se a ve c'hoarïet evel an heni kentañ.

Ma ve trec'h an heroz (e-hun pe gant sikour ar c'hamarad) d'ar balen gwenn, neuze an heroz a ve trec'h ba fin e gontadenn. Ma ve trec'h ar balen gwenn d'an heroz, neuze a ve trist fin ar gontadenn.

Variantes

Règle pour 2 personnes :
L'un joue le héros, l'autre prend deux cartes pour jouer à la fois l'obstacle et la baleine blanche. Pas d'ami, pas de pouce.

Règle pour 3 personnes :
Pas d'ami.

Règle pour 5 personnes :
Un nouveau rôle, l'**allié**. Il se place entre l'obstacle et la baleine blanche. C'est en fait un deuxième ami. Si l'allié rejoint le camp du héros, l'ami quitte le conte.

Règle pour 6 personnes :
Il y a un nouveau rôle, l'**antihéros**. L'antihéros se place entre l'allié et la baleine blanche. C'est en fait un deuxième obstacle.

Raconter l'issue d'un affrontement :
Le joueur qui gagne un affrontement doit raconter ce qui se passe. S'il a gagné avec la **pierre**, il gagne en transformant quelque chose. S'il a gagné avec le **papier**, il gagne en créant quelque chose. S'il a gagné avec les **ciseaux**, il gagne en détruisant quelque chose.

Jeu en Saga :
Une saga est une série de contes, un conte par joueur. Après le premier conte, les joueurs gardent les mêmes cartes et les mêmes personnages. Celui qui jouait la baleine blanche devient le héros. Il désigne un nouvel ami, un nouvel obstacle et une nouvelle baleine blanche.

Le Puits :
Nous pouvons aussi jouer en Pierre-Papier-Ciseaux-Puits. Le puits bat la pierre et les ciseaux (ils tombent dedans) mais le papier bat le puits (le papier le recouvre). Quand on gagne avec le puits, on gagne en cachant quelque chose.

Jeu en forme libre :
Tout le monde joue un héros, sauf un joueur qui va jouer tout le décor et tous les autres personnages du conte, inspiré par les cartes restantes ou son imagination. Le conte ne suit plus des étapes, mais les envies des joueurs.

Lezennoù pa ve 2 c'hoarïer :
Unan zo heroz, an all a gemer div gartenn evit beañ war-un-dro ar skoilh hag ar balen gwenn. N'eus ket kamarad ebet ha ne ve ket graet gant ar meudoù.

Lezennoù pa ve 3 c'hoarïer :
N'eus ket kamarad ebet.

Lezennoù pa ve 5 c'hoarïer :
Ur roll neve zo : **ar c'hoñsort**. Hennezh a ve etre ar skoilh hag ar balen gwenn. Un eil kamarad eo, a-benn ar fin. Ma'h a ar c'hoñsort da heul an heroz, neuze ar c'hamarad a guitev ar gontadenn.

Lezennoù pa ve 6 c'hoarïer :
Ur roll neve zo : **an enebour**. An enebour a ve etre ar c'hoñsort hag ar balen gwenn, hag eñv a ra evel pa vefe ar skoilh.

Kontañ disoc'h ur gann :
An heni a c'hounev a lâr penaos a basev an traoù. Ma 'ne gouneet gant ar **maen**, neuze a c'hounev dre chañch stumm un dra bennaket. Ma 'ne gouneet gant ar **paper**, neuze a c'hounev dre sevel un dra bennaket neve. Ma 'ne gouneet gant ar **sizailh**, neuze a c'hounev dre zistrujañ un dra bennaket.

C'hoari dre saga :
Ur saga zo ur rummad kontadennoù, unan evit pep c'hoarïer. Goude ar gontadenn gentañ, ar c'hoarïerien a vir ar memes kartoù hag ar memes personajoù. An heni a oa ar balen gwenn a teu da veañ an heroz. Choaz a ra ur c'hamarad neve, ur skoilh neve hag ur balen gwenn neve.

Ar puñs :
Ar puñs a ve trec'h d'ar maen ha d'ar sizailh (kouezhañ a rant e-barzh), mes ar paper a ve trec'h d'ar puñs (ar paper a c'holev anehoñ). Pa c'hounev an den gant ar puñs, a c'hounev dre guzhat un dra bennaket.

C'hoari libr :
Pep c'hoarïer zo un heroz, nemet unan ha a c'hoarïo roll pep tamm deus an dekor ha tout ar personajoù all deus ar gontadenn ive, diwar pezh zo war ar c'hartoù ha a chom petramant diwar pezh a sav ba e benn. Ar gontadenn n'a ket war-raok a-brantadoù ken, mes herve c'hoantoù ar c'hoarïerien.

Le Secret du Vent, exemple de partie

Jean, **Leïla**, *Erwan* et Soizig jouent ensemble un conte. Ils utilisent la règle pour 4 personnes et la variante *Raconter l'issue d'un affrontement*.

Jean :
J'ai la carte mer. Je joue un gardien de phare.

Leïla :
J'ai la carte vent… Je joue… un gardien d'éoliennes !

Erwan :
J'ai la carte bêtes. Je joue un merlu géant aux écailles brodées d'hermines noires.

Soizig :
J'ai la carte hommes. Je joue une demoiselle, je vais danser au fest-noz. J'ai un costume noir et jaune avec des dentelles blanches.

Jean : Le premier qui dit un mot breton sera le héros !

Soizig :
Kenavo ! Alors je suis l'héroïne. Jean, avec ton merlu, tu seras mon ami. Erwan, le gardien de phare, tu seras l'obstacle. Et Leïla, le gardien d'éoliennes, tu seras ma baleine blanche. Je veux te voler le secret du vent pour danser comme une plume le soir du fest-noz.

(Soizig aligne sa carte avec la carte bêtes, la carte mer et la carte vent.)

Soizig :
Je suis sur l'île d'Ouessant et pour trouver le gardien d'éoliennes, je veux aller sur le continent. Depuis la plage, j'appelle le merlu. Bonjour merlu, comment vas-tu ?

Erwan :
Pas trop bien ! Les hommes de la côte ont peur de moi et ceux de la mer veulent me pêcher.

Sekred an Avel, ur barti skwer

Yann, **Leila**, *Erwan* ha Soazig a ra ur gontadenn asambles.

Yann :
Ar gartenn « Mor » 'meus tapet. Paotr an tour-tan a vin.

Leila :
Ar gartenn « Avel » 'meus tapet… Me zo… ur virerez milin-avel-gouloù !

Erwan :
Ar gartenn « Loened » 'meus tapet. Me zo ur mell merluch, brodet erminigoù du war e skant.

Soazig :
Ar gartenn « Tud » 'meus tapet. Me zo un dimezell, mont a rañ da zañsal d'ar fest-noz. Ur gwiskamant du ha melen zo ganin, gant dantelez gwenn.

Yann : An heni kentañ a lâro ur ger e brezhoneg a vo an heroz !

Soazig :
Kenavo ! Setu on-me an herozez. Yann, gant da verluch, te a vo ma c'hamarad. Erwan, paotr an tour-tan, te a vo ar skoilh. Ha Leila, ar virerez milinoù-avel-gouloù, te a vo ma balen gwenn. Me a faot din laerezh ganez sekred an avel, evit dañsal ken skañv hag ur bluenn e-pad ar fest-noz.

(Soazig a lak he c'hartenn a-regenn gant ar gartenn « Loened », ar gartenn « Mor » hag ar gartenn « Avel »).

Soazig :
Emaon ba Enez Eusa, hag evit kavout ar virerez milinoù-avel-gouloù, a faot din mont d'an douar-bras. Diwar an traezh, a c'halvoñ ar merluch. Salud dit merluch, penaos ema kont ?

Erwan :
N'a ket gwall-vat ! Paotred an aot 'neus aon deuzoudon, ha re ar mor a faot dehe tapout ac'hanon.

Soizig :
Veux-tu m'aider à traverser l'océan et à trouver le gardien d'éoliennes ?

Erwan :
Qu'y gagnerai-je ?

Soizig :
Si tu m'aides, je serai la meilleure danseuse du fest-noz. Les gens m'écouteront. Je dirai que sous ton aspect effrayant tu as un cœur d'or. Pour que les pêcheurs d'Ouessant ne te pêchent pas, je leur donnerai à chacun un mouchoir brodé.

Erwan
Ça me va ! Serrons-nous la nageoire… Euh, serrons-nous la main !

Soizig :
Qu'en disent les pouces ?

(Leïla et Jean pointent leur pouce en haut. L'amitié est validée, Soizig et Erwan n'ont donc pas besoin de s'affronter à Pierre-Papier-Ciseaux.)

Erwan :
Maintenant que je suis ton ami, monte sur mon dos, nous traversons la mer. Je vais affronter l'obstacle, le gardien de phare.

Jean :
Je suis le compère du gardien d'éoliennes. Il m'a dit de te barrer la route. J'allume des phares sur les côtes pour te désorienter, que tu fasses naufrage sur les récifs.

Erwan :
Gardien de phare, si tu me laisses passer, je te transporterai pour que tu puisses entretenir tes phares de pleine mer.

Jean :
Tope là, serrons-nous la main !

Soazig :
Kontant out da sikour ganin treuziñ ar mor bras ha kavout ar virerez milinoù-avel-gouloù ?

Erwan :
Evit petra a rafen an dra-he ?

Soazig :
Ma sikourez ac'hanon, a vin ar gwellañ dañserez bar fest-noz. An dud a chelaouo ac'hanon. Lâret a rin la goude 'teus un aer spontus, 'teus kalon vat. Evit ne vi ket tapet gant pesketaerien Eusa, me a roy da bep heni deuzoute ur mouchouer brodet.

Erwan :
Mat eo din ! Stardomp an angell an eil d'egile... Heu, stardomp an dorn an eil d'egile !

Soazig :
Petra a lâr ar meudoù ?

(Leila ha Yann a lak o meud ban nec'h)

Erwan :
Bremañ pa'h on da gamarad, deus war ma c'hein, emaomp é hvont da dreuziñ ar mor. Me zo é hvont a-enep d'ar skoilh, paotr an tour-tan.

Yann :
Me eo komper ar virerez milinoù-avel-gouloù. Lâret 'neus din harzañ ac'hanez da baseal. C'hwezhañ a rañ tanioù war an aochoù evit ne ouii ket pelec'h emaout, abalamour d'ez pag d'ober peñse war ar c'herreg.

Erwan :
Paotr an tour-tan, ma laoskez ac'hanon da baseal, me a gaso ac'hanez evit 'to moaien da gempenn da dourioù-tan ha zo e-kreiz ar mor.

Yann :
Tonk aze, ha stardomp an dorn an eil d'egile !

Leïla :
Minute papillon ! Gardien de phare, je te passe un coup de téléphone pour te dire de ne pas faire confiance au merlu.

Jean :
J'ai reçu un coup de téléphone du gardien d'éoliennes. Je ne dois pas te faire confiance. Affrontons-nous !

(Erwan joue ciseaux, Jean joue papier. Soizig pointe son pouce vers le haut, Leïla pointe son pouce vers le bas.)

Erwan :
J'ai gagné avec les ciseaux, je détruis quelque chose. Avec mes frères merlus, nous aspergeons d'eau tes phares et grillons leurs ampoules. J'arrive jusqu'au gardien d'éoliennes.

Leïla :
Perché sur une de mes éoliennes, je crie dans un mégaphone. Merlu, tu n'auras pas le secret du vent ! Mes éoliennes sont dirigées vers toi et tournent et te soufflent dessus pour te rejeter à la mer. Ne cherche pas à passer un accord, affrontons-nous tout de suite !

(Erwan joue pierre, Leïla joue papier, Soizig et Jean pointent les pouces vers le bas parce qu'Erwan ne s'est pas défendu.)

Leïla :
J'ai gagné avec le papier, je crée quelque chose. Je crée une grande tempête qui te rejette à la mer.

<u>Soizig :</u>
<u>Gardien, tu t'es débarrassé de mon ami le merlu, mais pas de moi. Je me suis cachée derrière un menhir pour échapper à la tempête. J'escalade ton éolienne pour te voler le secret du vent.</u>

Leïla :
Je ne vois pas comment tu vas t'y prendre, petite sotte !

Leila :
Gortoz un tammig ! Paotr an tour-tan, me a delefon dit da lâret pas kaout fiañs bar merluch.

Yann :
Mirerez ar milinoù-avel-gouloù 'neus telefonet din. Arabat din kaout fiañs barzh-ennout. C'hoariomp Maen-Paper-Sizailh an eil deus egile.

(Erwan a ra « sizailh », Yann a ra « paper »).

Erwan :
Gouneet 'meus gant ar sizailh, me a zistruj un dra bennaket. Ma breudeur merluched ha me, a strink dour war ho tourioù-tan, hag a dorr o ampoulennoù-gouloù. Emaon éc'h erruout dirak ar virerez milinoù-avel-gouloù.

Leila :
War ma sav war unan deus ma milinoù-avel-gouloù, a huchoñ ba ur megafon. Merluch, ne ouii ket petra eo sekred an avel ! Ema ma milinoù troet war da du, ha troiñ ha c'hwezhañ a rant etresek dit evit kas ac'hanez d'ar mor. Na glaskez ket ober marc'had ganin evit goût ar sekred, diouzhtu emaomp é hvont da c'hoari Maen-Paper-Sizailh !

(Erwan a ra « Maen », Leila a ra « Paper », Soazig ha Yann a lak o meudoù d'an traoñ kar Erwan ne 'neus ket en em zifennet).

Leila :
Gouneet 'meus gant ar Paper, sevel a rañ un dra bennaket. Un taol-amzer spontus a savoñ, hag a gas ac'hanez d'ar mor.

<u>Soazig :</u>
<u>Mirerez, te 'teus bet an dizober deus ma c'hamarad ar merluch, mes pas deuzoudon. Aet on da guzhat a-dreñv ur peulvan evit en em ziwall deus an taol-amzer. Pignat a rañ ba da vilin-avel-gouloù evit laerezh sekred an avel.</u>

Leila :
Ne weloñ ket pesort mod a ri, genaouegez !

Soizig :

Quand je serai dans ta cabine, je te nouerai mon mouchoir sur les yeux pour te défier à colin-maillard. Je danserai tant et tant, jamais tu ne me trouveras. Tu auras trop peur de tomber de ta cabine, alors tu me donneras le secret du vent pour que je te libère ! Affrontons-nous !

Erwan :

Donne une bonne leçon de danse à ce gardien de girouettes !

(Soizig joue pierre et Leïla joue pierre aussi. Erwan et Jean pointent leur pouce en haut car ils ont aimé comment la demoiselle affronte le gardien d'éolienne.)

Soizig :

Nous sommes à égalité. Mais comme j'ai deux pouces en haut, j'ai gagné. Gardien, tu es obligé de me donner le secret du vent pour échapper à cette dangereuse partie de colin-maillard. Maintenant, je vais retourner à Ouessant danser au fest-noz et plaider la cause du merlu. Mais je reviendrai apporter des mouchoirs aux gardiens pour me faire pardonner !

Auteur : Thomas Munier.
Dessinateur : Agénor Le Ruyer. http://terraadeo.canalblog.com/
Traducteur : Loïc Cheveau
Relecteurs : Guillaume Alvarez, Hervé Lemarquis, Tony Martin, Grégoire Pinson, Fabrice Pouillot, Maud Rossi.

http://outsider.rolepod.net/catalogue/marins-de-bretagne/

Soazig :

Pa vin erru ba da gabinenn, a skloumin ma mouchouer war da zaoulagad evit defial ac'hanez bar c'hoari mouchig-dall. Dañsal a rin ken ha ken, ne gavi ket ac'hanon morse. Re a aon 'to da goueañ diwar da gabinenn, setu a lâri din petra eo sekred an avel, abalamour din da zistagañ ac'hanez ! C'hoariomp ur barti Maen-Paper-Sizailh an eil deus egile!

Erwan :

Desk dañsal d'ar virerez jilouetoù-se !

(Soazig a ra « Maen » ha Leila a ra « Maen » ive. Erwan ha Yann a lak o meudoù ban nec'h, kar plijet 'neus dehe ar feson eo aet an dimezell a-enep d'ar virerez milinoù-avel-gouloù).

Soazig :

Erru omp keit-ha-keit. Mes peogwir zo daou veud ban nec'h evidon, 'meus gouneet. Mirerez, ret eo dit reiñ din sekred an avel ma ne faot ket dit ober ar barti mouchig-dall dañjerus-se. Bremañ emaon é hvont da Eusa en-dro, da zañsal bar fest-noz ha neuze da glask gounit an dud da du ar merluch. Mes dont a rin en-dro, da zigas mouchouerioù d'ar virerien, evit a bardonint din !

Savet gant : Thomas Munier.
Tresadennoù gant : Agénor Le Ruyer. http://terraadeo.canalblog.com/
Laket e brezhoneg Kerne gant : Loig Cheveau
Adlennet gant : Guillaume Alvarez, Hervé Lemarquis, Tony Martin, Grégoire Pinson, Fabrice Pouillot, Maud Rossi.

http://outsider.rolepod.net/catalogue/marins-de-bretagne/